

ABSTRAK

Efektivitas Layanan Penguasaan Konten Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa dalam Belajar (Studi Eksperimen terhadap Siswa SMAN 2 Padang)

Oleh: Venna Deski Arienta

Siswa dengan kepercayaan diri yang rendah cenderung mengalami hambatan dalam kehidupannya, terutama dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan guru BK untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar yaitu melalui layanan penguasaan konten. Namun pada kenyataannya, upaya yang diberikan guru BK belum mencapai sasaran sesuai yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar di sekolah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini termasuk penelitian dengan rancangan *Quasy-Experiment* jenis *The Non Equivalent Control Group*. Tempat penelitian ini SMAN 2 Padang dengan subjek kelas X MIPA 5 dan X MIPA 6. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, kemudian dianalisis dengan teknik uji beda (*t-test*).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar dan lebih efektif digunakan dibandingkan dengan layanan penguasaan konten tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*. Secara khusus temuan pada penelitian ini yaitu : (1) Terdapat perbedaan yang signifikan pada kepercayaan diri dalam belajar siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran *role playing*, (2) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kepercayaan diri dalam belajar siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan penguasaan konten tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*, (3) Terdapat perbedaan yang signifikan pada kepercayaan diri siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran *role playing* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar. Dengan demikian, guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar melalui layanan penguasaan konten menggunakan model pembelajaran *role playing* yang tentunya tidak terlepas dari bantuan pihak terkait.